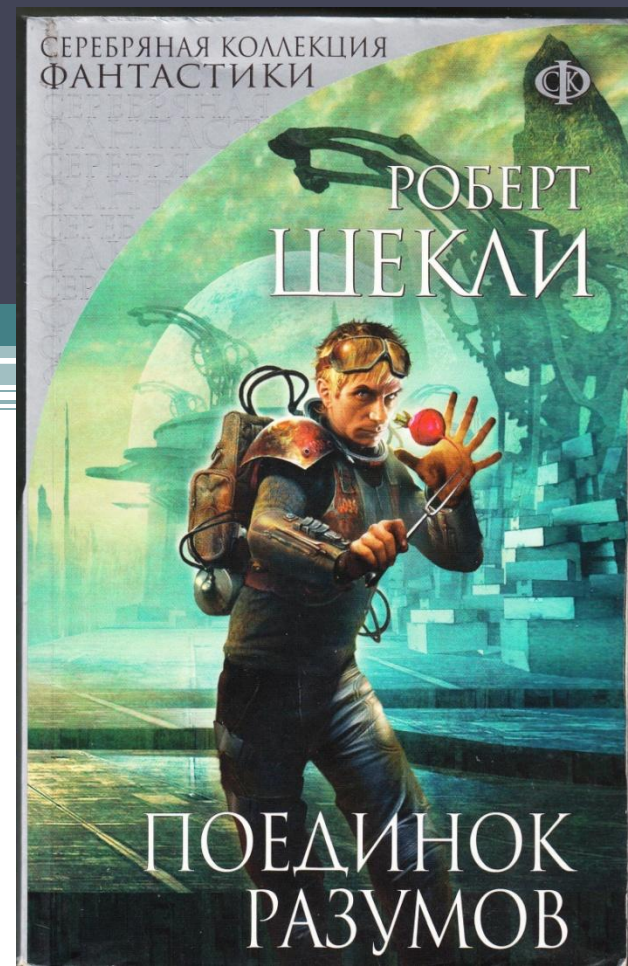




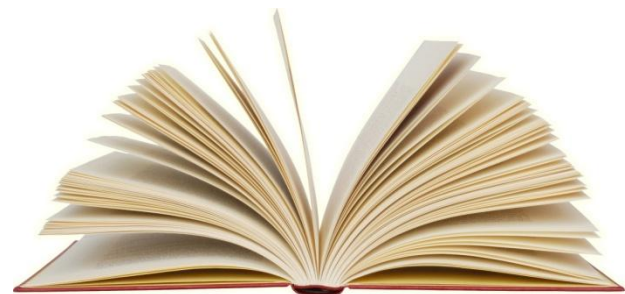
Тема проекта: «Фантастический Роберт Шекли»

Выполнила: Антонюк Мария
9 «У» класс МБОУ «Лицей-интернат»
Руководитель: Тимофеева А.Л.
(учитель английского языка)
Великий Новгород
2022 год





Актуальность



1. Отличная возможность лучше изучить зарубежную литературу.
2. Произведения позволят расширить кругозор.
3. Отвлечение от привычного времяпрепровождения в Интернете.

Практическая значимость

1. Совершенствование языковых навыков: говорение, грамматика, расширение словарного запаса.
2. Культурное развитие.
3. Мотивация для прочтения других интересных произведений зарубежной классики.

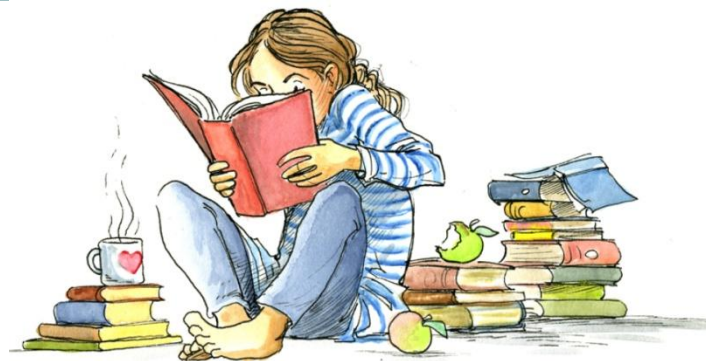
Цель: проведение урока-викторины по произведениям Роберта Шекли.

Задачи:

- Изучить имеющуюся информацию по данной теме, пользуясь интернет-источниками и печатными изданиями.
- Составить план проведения викторины, придумать конкурсы и задания.
- Получить рецензию от учителя и приступить к реализации плана.
- Ознакомить лицеистов с произведениями Роберта Шекли.
- Провести урок.
- Создать google-анкету для опроса целевой аудитории и провести анкетирование.
- Провести анализ информации, полученной в результате анкетирования.

Методы:

1. Поиск и систематизация информации
2. Создание мультимедийных презентаций и дидактических материалов.
3. Изучение информационных ресурсов.
4. Анкетирование и сбор статистических данных.
5. Оценивание и анализ данных.

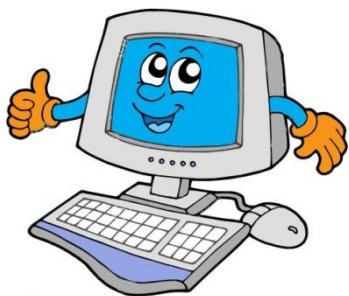


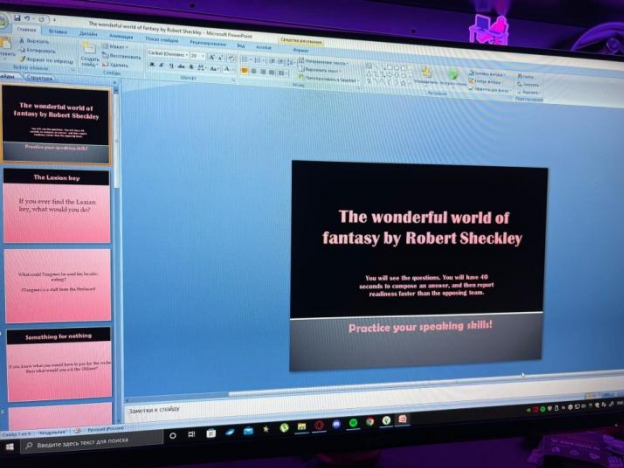
Описание проекта:

- 1 этап: сбор информации.

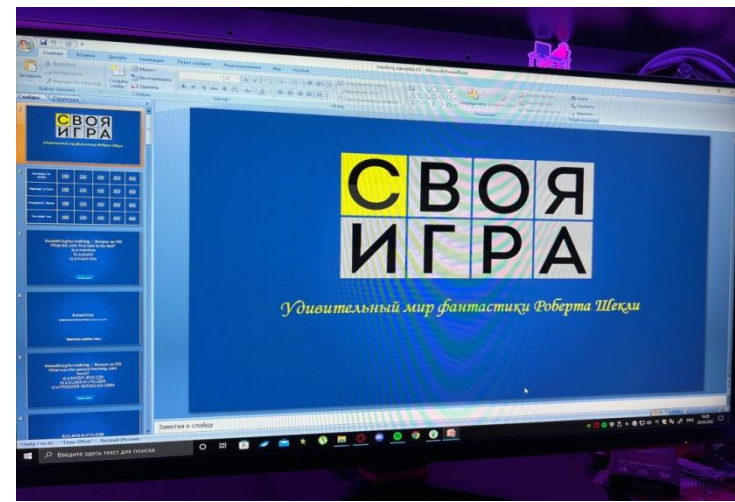
Интернет источники и печатные издания:

- <https://flibusta.club/a/3733>
- https://royallib.com/book/Sheckley_Robert/Something_for_Nothing.html
- <https://lit.ukrtvory.ru/robert-shekli/>
- Сборник рассказов «Координаты Чудес»
- Сборник рассказов «Золотая коллекция фантастики Роберта Шекли»
- Сборник рассказов «Паломничество на Землю»



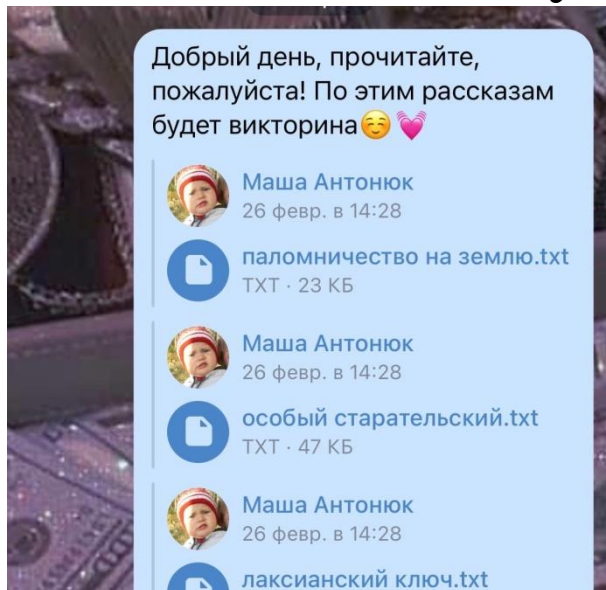


- 2 этап: создание викторины.
- «Своя игра»
- Дидактические материалы с отрывками из текста.
- «Бегущий» диктант.
- Задания на говорение.





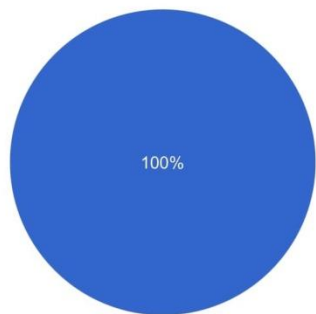
- 3 этап: утверждение и проведение урока.
- Ознакомление лицеистов с рассказами.
- Проведение викторины на курсах по английскому языку.



- 4 этап: анкетирование.
- Создание google-анкеты.
- Анкетирование участников викторины.
- Сбор и анализ информации.

Понравились ли Вам представленные игры и дидактические материалы?

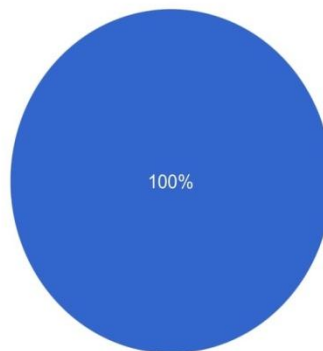
 Копировать



● Да
● Нет

Было ли для Вас полезным поучаствовать в проекте?

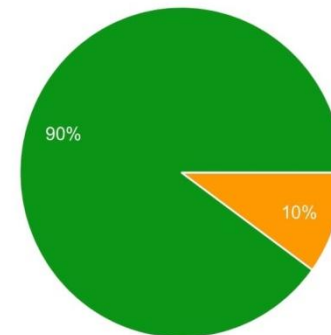
 Копировать



● Да
● Нет

Как вы оцениваете актуальность и интересность проекта?

 Копировать



● от 1 до 3
● от 3 до 6
● от 6 до 8
● от 8 до 10

Вывод:

- Для 100% корреспондентов проект был полезным.
- 100% опрошенных понравились представленные дидактические материалы и игры.
- Подавляющее большинство(90%) считают проект максимально актуальным и интересным.

Из результатов анкетирования можно сделать вывод, что проект был полезным и практически значимым для лицеистов.